

# האורדים

מדריך למשחק



  
משחקי מחשבת

**LUCASFILM™**  
GAMES

# תוכן העניינים

## עמוד

3	מתחילים לשחק
4	בחירת האפשרויות
5	השליטה בחיצים
6	השליטה במקלדת
7	הוראות שמירה וטעינה
8	על האורגים
9	מתחילים
10	משחקים במשחק
12	דברים שכדאי לנסות
13	פילוסופית תיכנון המשחק

## מתחילים לשחק

ניתן לשחק במשחק "האורגים" גם מהכונן הקשיח וגם מהכונן הרגיל.

כדי לשחק מהכונן הרגיל, הדלק את המחשב, הכנס את דיסקט 1 לכונן, כתוב A: ולחץ ENTER. כשתראה את הסימן > A פקוד LOOM, ולחץ ENTER. מלא את ההוראות שעל המסך והחלף את הדיסקטים כפי שתבקש.

בכדי להתקין את "האורגים" לכונן הקשיח, סיפקנו לך קובץ שיתקין אוטומטית את המשחק לכונן הקשיח. הכנס את דיסקט 1 לכונן, כתוב A: ולחץ ENTER (אפשר גם להתקין מכונן B, פשוט החלף את ה-A ב-B). כשתראה את הסימן > A, פקוד INSTALL, אחריו רווח ואז את אות הכונן הקשיח. לדוגמה, אם כונן C הוא הכונן הקשיח פקוד: C INSTALL: ולחץ ENTER. פעולה זו תתקין את המשחק למדריך "LOOM". מלא את הוראות ההתקנה והחלף את הדיסקטים כפי שתבקש.

בכדי להריץ את המשחק מהכונן הקשיח פקוד:

C: (או כל כונן קשיח אחר)  
CD/LOOM  
LOOM

## בחירת האפשרויות

כשתריץ את המשחק תבחר התוכנית באפשרות הגרפיקה הטובה ביותר. התוכנית גם תאתר עכבר או ג'ויסטיק וגם כרטיסי מוזיקה שונים כמו ADLIB או SOUNDBLASTER. אם תרצה לבחור באפשרויות אחרות מאלה שיבחר המחשב אוטומטית, תוכל להוסיף את האותיות הבאות אחרי הפקודה LOOM:

**a** - ADLIB או SOUNDBLASTER

**g** - GAMEBLASTER

**ts** - קולות TANDY

**i** - קול רגיל

**m** - גרפיקת MCGA

**v** - גרפיקת VGA

**e** - גרפיקת EGA

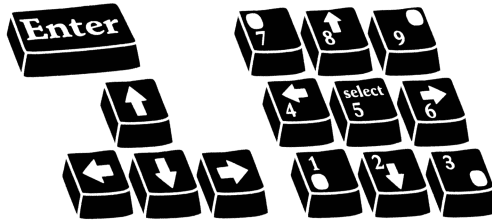
**c** - גרפיקת CGA

**t** - גרפיקת TANDY (16 צבעים)

**2d** - לשימוש בשני כוננים

לדוגמה, אם תרצה להשתמש ב-ADLIB ו-CGA, פקוד: LOOM ac. הערה: כשתכנס למשחק והמעברים בין המסכים יהיו איטיים מדי, לחץ - Alt-i.

## השליטה בחיצים היא במקשים הבאים:



המספרים 9, 7, 3 ו-1 יקפיצו את הסמן ישר אל פינות המסך. השתמש במספרים הזוגיים לשליטה עדינה יותר. שני כפתורי העכבר וגם כפתור הג'ויסטיק מבצעים אותה הפעולה שמבצע מקש ה-ENTER.

אם יש לך גם עכבר וגם ג'ויסטיק, תוכל לבחור ביניהם על-ידי המקשים – Alt-m לעכבר ו-Alt-j לג'ויסטיק.

# השליטה במקלדת

בכדי להלחין מנגינות, תוכל להשתמש בשתי מערכות המקשים הבאות:



## מקשי פונקציות

טעינת או שמירת משחק	-	F5
לדלג על סצינת ביניים	-	ESC
להתחיל מחדש את המשחק	-	F8
השהיית המשחק	-	מקש הרווח
שליטה בקול	-	F6
מהירות הופעת הטקסט:		
מהר יותר	-	> (SHIFT .)
לאט יותר	-	< (SHIFT ,)
שינוי העברת הסצינות	-	ALT i
הפעלת עכבר	-	ALT m
הפעלת ג'ויסטיק	-	ALT j
יציאה מהמשחק	-	ALT x או CTRL c
מספר הגירסה	-	CTRL v

## הוראות שמירה וטעינה

אם אתה משתמש בכונן רגיל עליך להכין, לפני המשחק, דיסקט מפורמט, שעליו תשמור את המשחקים שלך. לחץ F5 ואז יפתח מסך ה"שמירה/טעינה".

### אם ברצונך לשמור משחק:

הבא את השמן ל-"SAVE" (שמירה) ולחץ ENTER. הצבע על אחד המלבנים הכחולים עם הסמן ולחץ שוב ENTER. כתוב את שם המשחק השמור (שם שאתה תבחר) באנגלית, ולחץ ENTER. לאחר מכן הצבע על OK לאישור, או על CANCEL לביטול.

### אם ברצונך לטעון משחק:

הבא את הסמן ל-"LOAD" (טעינה) ולחץ ENTER. הצבע על המלבן הכחול שעליו רשום שם המשחק שאותו אתה רוצה לטעון, ולחץ ENTER. שוב, בחר OK לאישור, או CANCEL לביטול.

הערה: אינך יכול לבחור ב"שמירה/טעינה" כשאתה באמצע סצינת ביניים.

## על האורגים

במשחק "האורגים" אתה משחק את התפקיד של בובין חוט-השני, בחור צעיר ומתבגר בעולם של פלאות וקסמים, בעידן שעל גבול אחרית הימים. אתה אוזח בידיך במורשת כוחות קסם עצומים, ויוצא לדרך ארוכה ומפלאה של יופי, סכנה וריגוש, בה תמצא חברים חדשים, תפתור חידות מיסתוריות, ותצבור ניסיון וכוח בעודך אורג דרכך אל גורל בעל השלכות מרחיקות לכת.

"האורגים" אינו כמו משחק הרפתקאות אחר. מטרתו היא לתת לך להשתתף בגילוי פנטסיות עשירות ומעוררות מחשבה. זהו אינו משחק תפקידים (על אף שיש בו קטעים של משחק תפקידים), וגם לא אוסף של משחקי מוחות קשים ומסובכים. המיסתורין הפשוט – מטרתו לעודד את דמיוןך, ולמשוך אותך אל מעמקי הסיפור, ולא לתסכל אותך או להעריך את זמן המשחק שלך.

לעולם לא תוכל להיות מנותק מהמשחק בעודך משחק בו. התאמצנו מאוד בכדי שלא ייווצר מצב שממנו לא תוכל לצאת. אל תפחד לנסות דברים חדשים, מסתוריים ומעניינים. זכור: שום דבר במשחק לא יכול "להרוג" אותך. אם תגיע למצב שלא תמצא ממנו מוצא, פנה אל חברת מחשבת, בטלפון: 052-528741. חשוב מכל! המשחק נועד שישחקו בו עד תומו, ולא שיעזבו אותו באמצעו על מדף נידח! השקענו מאמצים רבים ליצור משחק זה וברצוננו שתהנה ממנו עד לסופו.

**אל תשכח לקרוא את ספר התבניות! יש בו מידע חשוב אודות כוחות הקסם אותם תרכוש בקרוב.**

תפקידך הוא... אתה מדריך את פעולותיו של בובין חוט-השני, חבר בלתי מנוסה בגילדת האורגים. בתחילת הסיפור בובין אינו יודע הרבה על האורגים וכוחות הקסם שלהם. בעודו מנסה לפתור את החידות הניקרות בדרכו, הוא מגלה ולומד לשלוט בכוחות הקסם, איתם הוא נפגש. בין אם זהו משחק ההרפתקאות הראשון שלך ובין אם לאו, היה מוכן לפגוש באתגר יוצא דופן!



היה סבלני, אפילו אם לוקח לך זמן מה לפתור חידות מסוימות. אל תתיאש, ואל תשכח להשתמש בדמיוןך, עד שלבסוף תדריך את בובין בגילוי סודות הנול, הלא הוא מקור ומרכז חיי כל האורגים...

אל המשחק מצורך ספר לחנים ובו תוכל לרשום את הלחנים אותם תלמד. את הלחנים החדשים כתוב בעיפרון, כי כשתתחיל משחק חדש ישתנו הלחנים!

## מתחילים

בתחילת המשחק מבקש ממך המחשב לבחור ברמת מיומנות. עליך לבחור בין: אימון, רגיל ומומחה.

אימון: מטה הקסמים יופיע, ומתחתיו יופיע מלבן קטן שהוא "מקליט" את ארבעת התווים של הלחן, ומראה לך אותם כך, שלא יקשה עליך לשוב ולהלחין את המנגינה לכשתרצה.

רגיל: המטה יופיע, ובכל פעם שישמע לחן קסם מסוים, תוכל, לפי שמיעה או ראיית הצבעים, לחזור על הלחן.

מומחה: לאחר ששיחקת במשחק "האורגים" זמן רב, תוכל לבחור באפשרות זו, ובה תצטרך לזהות את צלילי הלחן רק על פי שמיעה, כיוון שהמטה לא יופיע כלל!

## ארוג את הלחן הסודי

לאחר שבחרת ברמת מיומנות, פתח את ספר התבניות ומלא אחר ההוראות שעל המסך לגבי הגילדה והחוט המתאים לה. כלומר, עליך להתאים בין סדרת תווים לבין הציור והמלה שכתובה מתחתיו (ערב, דוושה, שתי, טוויה). השתמש בסמן והצבע על סדרת התווים בסדר הנכון: הכנס ראשון את הסימן השמאלי!

## משחקים במשחק

1) חלון האנימציה: חלק זה הוא הגדול במסך והוא מתאר את הקורות מנקודת המבט של המצלמה. הוא מראה את מיקומו של בובין ואת סביבתו. בכדי להזיז את בובין עליך להצביע בעזרת הסמן על החלון במקום אליו אתה מבקש להגיע וללחוץ ENTER. אם תצביע על חפץ או דמות אחרת, היא תופיע מצד ימין-למטה של המסך, ובכדי לבחון טוב יותר את החפץ, לחץ על הריבוע בו היא נמצאת, ואז גם תוכל להלחין עליה לחן.

2) המטה: המטה של הזקנים ממוקם בתחתית המסך ובו ניתן לראות את הלחנים שתלחין. זכור: על בובין לקחת את המטה מהזקנים בכדי שיופיע בתחתית המסך!

בכדי להלחין לחן, עליך פשוט ללחוץ על האותיות של הקסם, או לחילופין, ללחוץ על האותיות של השורה העליונה של האותיות (Q W E R T Y U I), לפי סדר התווים.



3) חלון הסמלים: נמצא בפינה ימנית-תחתונה של המסך. כאשר הסמן נוגע בחפץ שאפשר לעשות איתו משהו, הוא מופיע בחלון הסמלים (אלא אם כן בובין כבר עומד ליד חפץ כלשהו).

בכדי להניע את בובין הבא את הסמן לכיוון הרצוי ולחץ. אם תכוון אל דלת, בובין יעבור דרכה.

בכדי לבחון חפץ הצבע עליו ולחץ פעמיים מהר, או לחץ פעם אחת ואח"כ לחץ על חלון הסמלים. כמה מן החפצים ישמיעו לחן או חלק ממנו. בובין חייב לעמוד קרוב לחפץ אם תרצה להפעיל עליו לחן. אם שם החפץ מופיע בחלון הסמלים – בובין עומד קרוב מספיק Esc. יבטל את בחירת החפץ. בכדי לארוג לחן, הצבע על התווים שמתחת למטה בסדר הנכון ולחץ.

סצינת-ביניים היא קטע של סרט ומספקת מידע ורמזים הדרושים לפתרון ההרפתקאה. בזמן הסצינה הסמן נעלם ואתה רק צופה.

## דברים שכדאי לנסות ב"האורגים"

לך לאוהל המקדש: לך לצד השמאלי של הכפר בו נמצאים אוהלים, לך לשמאלי ביותר והכנס לתוכו. שם תמצא את שלושת המרבדים, את הזקנים באמצע ויכוח לוחט, וגם את הנול, אור החיים של כל אורג!

קח את המטה, אשר השליך אטרופוס הזקן, זהו החפץ החשוב ביותר בכל המשחק!

פתח את ביצת הברבור, לתוכה הכניסו את הטצ'ל. לחץ על הביצה פעמיים ותשמע לחן, חזור עליו והביצה תפתח.

לך לאוהל של הטצ'ל, זהו האוהל הימני ביותר, בו תמצא סיר צביעת בדים ועוד דברים חשובים! רק אל תשכח עיפרון...

## פילוסופית תכנון המשחקים של לוקאספילם

אנו מאמינים שרוכש המשחק קונה אותו במטרה להשתעשע, להנות וגם לבדר את עצמו, ולא להענש על כל טעות שהוא עושה... לכן איננו מביאים את המשחק לעצירה פתאומית בכל פעם שהשחקן מוציא את אפו אל מקום חדש. שלא כמו במשחקי הרפתקאות אחרים, אינך מוצא כאן את עצמך תועה בשביל או "נהרג" בגלל שהרמת מכשיר חד. אנו גם מאמינים שאינך רוצה לבזבז את זמנך בכתיבת מלה מסוימת שהמחשב רוצה לשמוע, נכשל בלשונוך וכתוצאה מזה טועה במשחק. לדעתנו חשובה יותר התעמקותך בסיפור, ועל כן אנו שמים דגש רב על העלילה ועל תוכן הסיפור...

### כמה רמזים מועילים

- יש יותר מדרך אחת לפתור רבות מן החידות. למעשה כמה פעילויות במשחק אינן חידות, אלא התנסויות מהנות.
- "האורגים" מעודד סקרנות. חקור דברים, אל תפחד. רשום את כל הלחנים בספר.
- בתחילה מספר התווים העומדים לרשותו של בובין די מוגבל. רק בהמשך הוא יוכל להשתמש בתווים נוספים.
- רשום תווים בספר התבניות רק בעיפרון! בכל פעם שתתחיל משחק חדש – ישתנו הלחנים!

© 1991 כל הזכויות למהדורה העברית  
שמורות למחשבת מ.ל. בע"מ מערכות למידה  
קיבוץ גליל-ים מיקוד 46905  
טל' 052-528741  
©1990 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved

